NR. 34

Österreich S 16 / Schweiz fr 2 DM 2,–

BASTEI COMIC

Frankreich F 8,50 / Italien L 2300
Niederlande f 2,60 / Spanien P 200

Die Schlümpfe

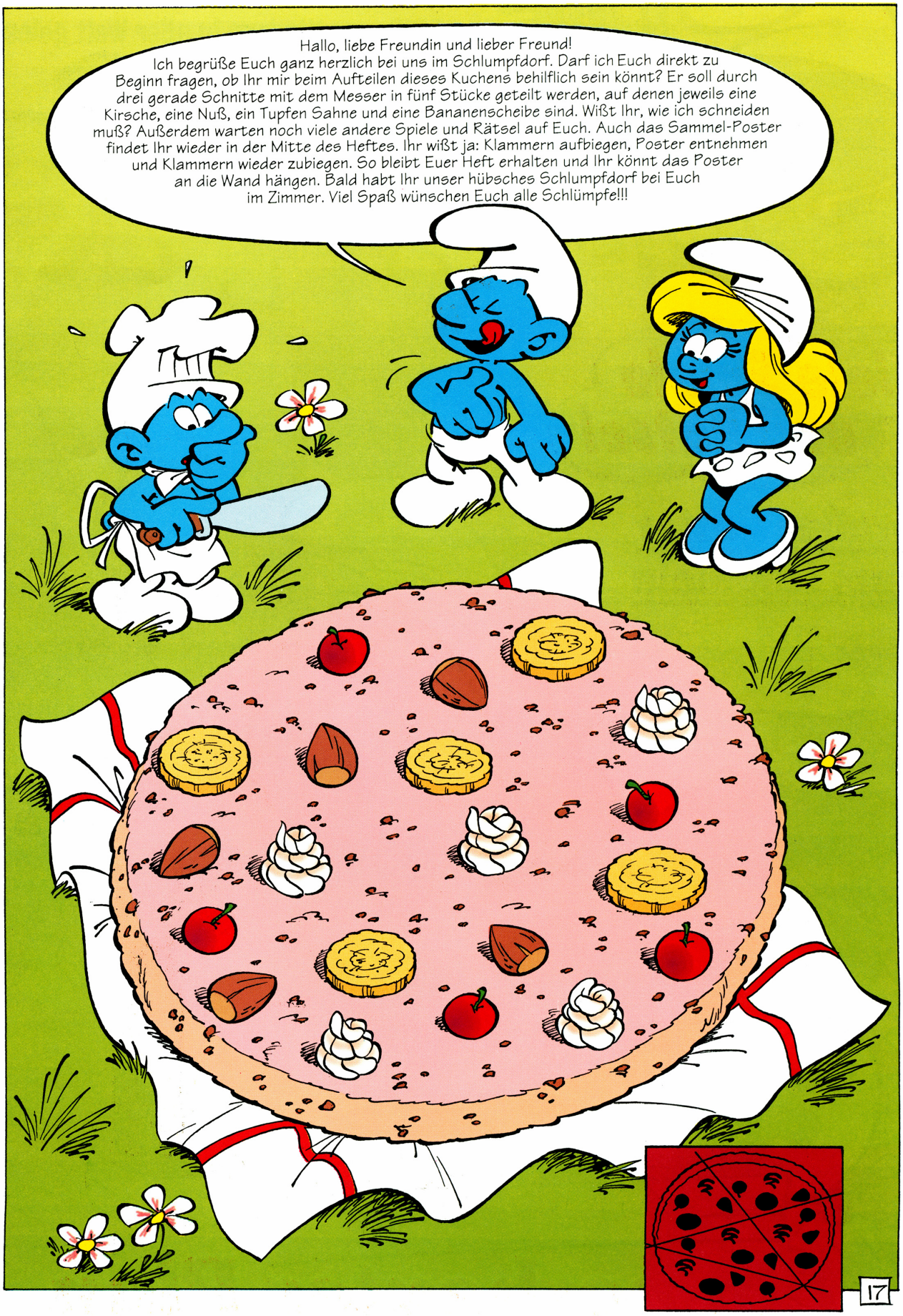
Von Millionen Kindern in aller Welt gelesen

Viele Spiele und Rätsel

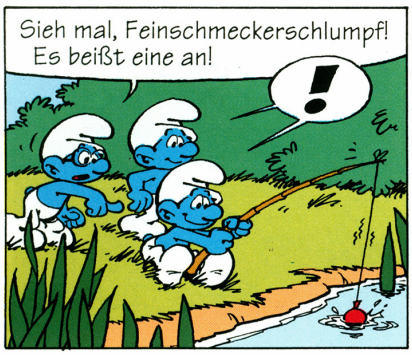
Großes Poster zum Sammeln

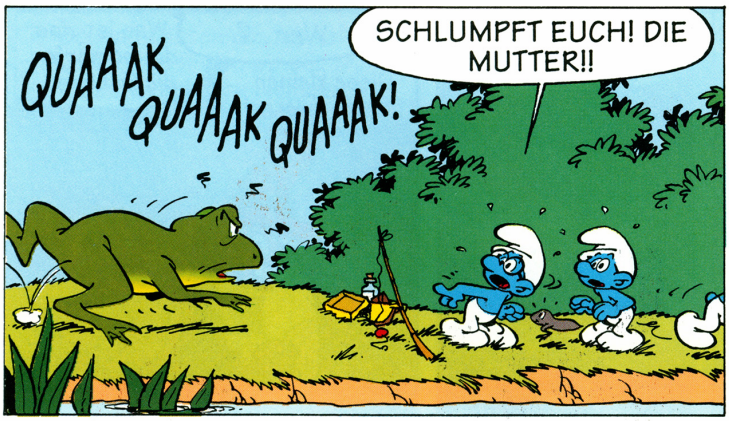
Ein verhexter Plan

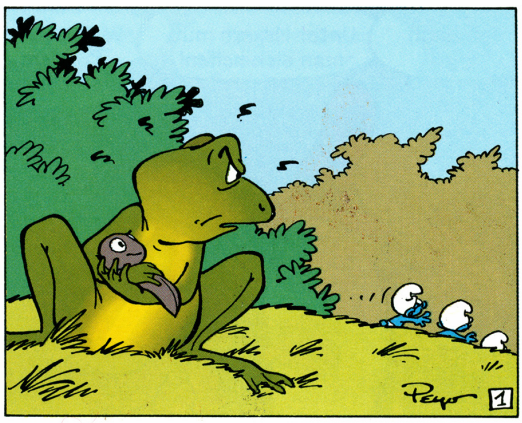
Wie Gurgelhals die Schlümpfe zur Verzweiflung brachte

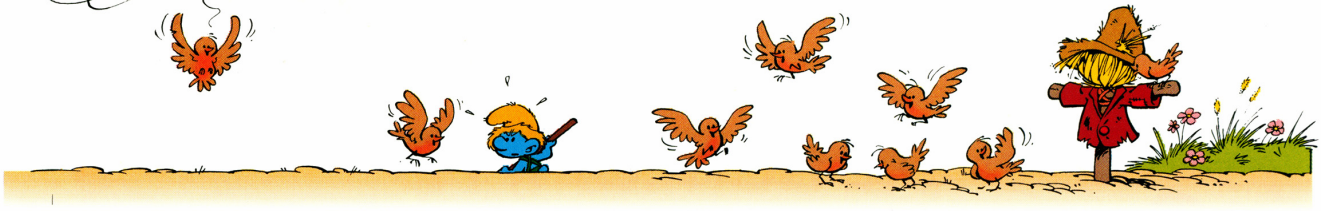

Hallo, liebe Freundin und lieber Freund!
Ich begrüße Euch ganz herzlich bei uns im Schlumpfdorf. Darf ich Euch direkt zu Beginn fragen, ob Ihr mir beim Aufteilen dieses Kuchens behilflich sein könnt? Er soll durch drei gerade Schnitte mit dem Messer in fünf Stücke geteilt werden, auf denen jeweils eine Kirsche, eine Nuß, ein Tupfen Sahne und eine Bananenscheibe sind. Wißt Ihr, wie ich schneiden muß? Außerdem warten noch viele andere Spiele und Rätsel auf Euch. Auch das Sammel-Poster findet Ihr wieder in der Mitte des Heftes. Ihr wißt ja: Klammern aufbiegen, Poster entnehmen und Klammern wieder zubiegen. So bleibt Euer Heft erhalten und Ihr könnt das Poster an die Wand hängen. Bald habt Ihr unser hübsches Schlumpfdorf bei Euch im Zimmer. Viel Spaß wünschen Euch alle Schlümpfe!!!
17

DIE SCHLÜMPFE UND DIE STROHPUPPE









Miam! Aufregung macht hungrig!
Uff! Noch mal Schlumpf gehabt!
Ich schlumpfe ins Dorf, weil es spät ist, und weil ich dem Großen Schlumpf sagen werde, daß ihr Kaulquappen geschlumpft habt!

Es ist wirklich schon spät! Der Große Schlumpf wird schlumpfen!

Sieh mal, Gurgelhals hat noch Licht!

Und wenn wir mal einen Blick riskieren?
Bei Gurgelhals? Aber das ist gefährlich!

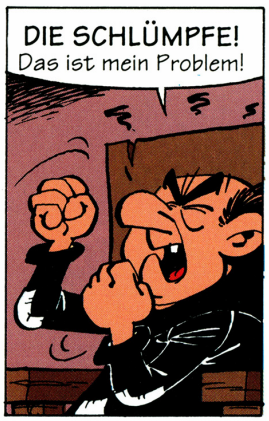
Pah! Wir riskieren nichts! Er hat doch das Bein gebrochen! Und außerdem hat er vielleicht was Leckeres zu essen!
Ah? Glaubst du?

Bestimmt! Schlumpf mir!

Da ist er! Aber er ist nicht allein!
Laß mal sehen!

Meine Freunde, ich danke euch, daß ihr dem Ruf eines Bruders in der Not so schnell gefolgt seid!

Ist doch klar!
Unter Hexern muß man sich helfen!
Was ist das Problem, Gurgelhals?


DIE SCHLÜMPFE!
Das ist mein Problem!

Wer ...?
Was ist das, die Schmpfs ... die Schlpfs ...?
Diese kleinen blauen Zwerge!
2

Die Schlümpfe? Das sind diese freundlichen, kleinen blauen Zwerge, immer bereit zu helfen, mit einem Lächeln auf den Lippen!

WIE FURCHTBAR!

Sie haben keine Fehler und leben friedlich in ihrem reizenden kleinen Dorf!

Was für Monster! Man muß sie vernichten!

JA! SIE VERNICHTEN! DAS IST ES, WAS ICH WILL, HOGATHA!

Aus denen machen wir Hackfleisch!

Wo können wir sie finden?

Bei Grozbos Ehre, die kriegen wir, diese Schll ... chlluu ...

Genau, das ist das Problem! Es ist unmöglich, ihr Dorf zu finden, wenn man nicht von einem Schlumpf geführt wird!

OH! ICH HASSE SIE! ICH HASSE SIE!

Wir verstehen dich! Wir helfen dir!

Jau! Jau!

Der Hexer Patatart hat ein magisches Pendel, das den Weg zum Schlumpfdorf finden wird! Zeig ihm dein Pendel, Patatart!

Da ist es!

Und du behauptest, daß dieses Pendel ...

Wir sind sozusagen schon da! Aber wir müssen das Pendel an einem Modell magnetisieren!

In meinem Zauberbuch ist auf einer Seite ein Bild von einem Schlumpf!

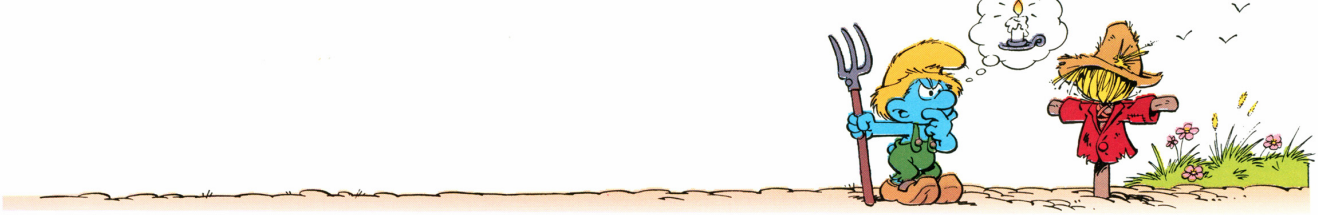
?

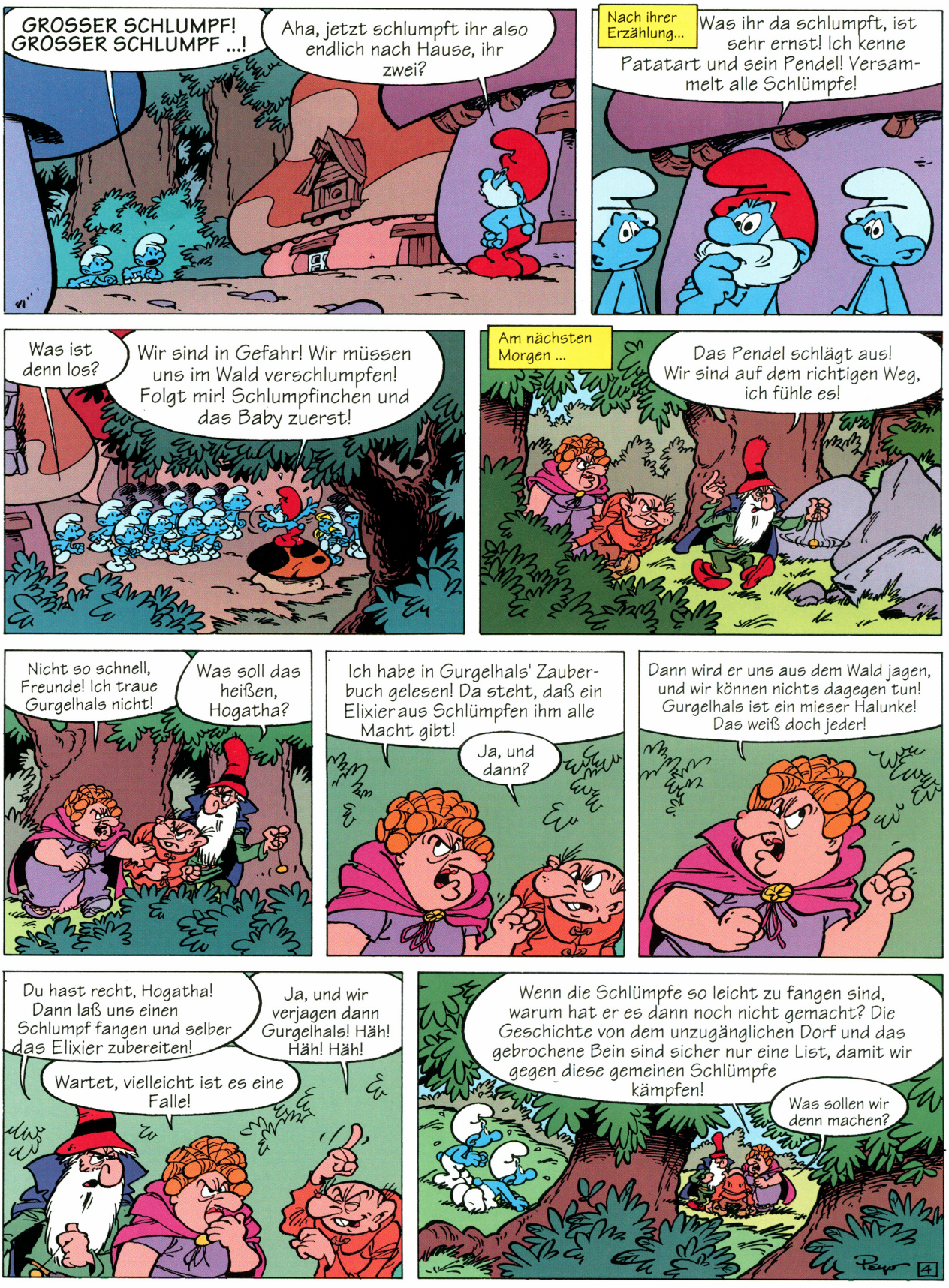
So, das hätten wir, he, he! ... Morgen früh finden wir sie! Mein Pendel irrt sich niemals!

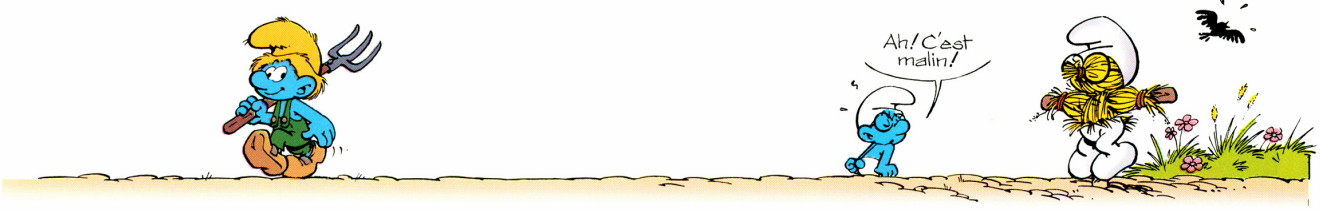
Hast du gehört?

Ja! Wir müssen den Großen Schlumpf warnen!

Peyo 3




GROSSER SCHLUMPF! GROSSER SCHLUMPF ...!
Aha, jetzt schlumpft ihr also endlich nach Hause, ihr zwei?
Nach ihrer Erzählung...
Was ihr da schlumpft, ist sehr ernst! Ich kenne Patatart und sein Pendel! Versammelt alle Schlümpfe!
Was ist denn los?
Wir sind in Gefahr! Wir müssen uns im Wald verschlumpfen! Folgt mir! Schlumpfinchen und das Baby zuerst!
Am nächsten Morgen ...
Das Pendel schlägt aus! Wir sind auf dem richtigen Weg, ich fühle es!
Nicht so schnell, Freunde! Ich traue Gurgelhals nicht!
Was soll das heißen, Hogatha?
Ich habe in Gurgelhals' Zauberbuch gelesen! Da steht, daß ein Elixier aus Schlümpfen ihm alle Macht gibt!
Ja, und dann?
Dann wird er uns aus dem Wald jagen, und wir können nichts dagegen tun! Gurgelhals ist ein mieser Halunke! Das weiß doch jeder!
Du hast recht, Hogatha! Dann laß uns einen Schlumpf fangen und selber das Elixier zubereiten!
Ja, und wir verjagen dann Gurgelhals! Häh! Häh! Häh!
Wartet, vielleicht ist es eine Falle!
Wenn die Schlümpfe so leicht zu fangen sind, warum hat er es dann noch nicht gemacht? Die Geschichte von dem unzugänglichen Dorf und das gebrochene Bein sind sicher nur eine List, damit wir gegen diese gemeinen Schlümpfe kämpfen!
Was sollen wir denn machen?
Peyo
4



Du, Grozboz, suchst Stroh, Patatart, gib mir deine Kleider! Wir machen eine Strohpuppe!

So! Mit vereinten Kräften werden wir diese Puppe zum Leben erwecken!

Häh! Häh! Verstanden! Wenn's gefährlich wird, kriegt sie alles ab!

Und dank meinem Pendel findet sie das Schlumpfdorf sofort!

Alle zusammen... ABRAKADABRA...

Diese Marionette geht genau in Richtung Dorf! Beeil dich, Dichterschlumpf!

Es funktioniert! Und jetzt zurück zu Gurgelhals!

Warte! Ich hab' mich verschrieben! So, das wär's!

Ziel genau auf den Baum!

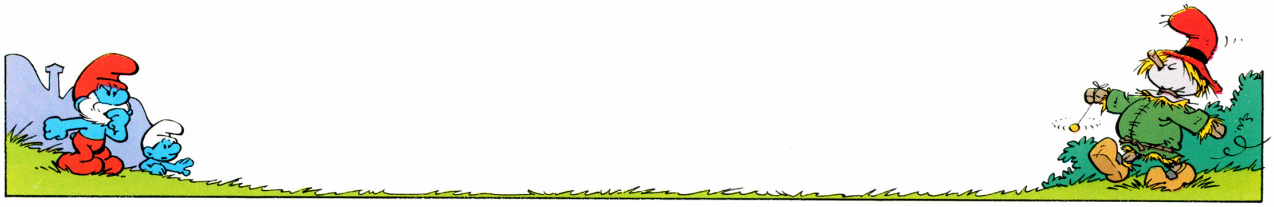
TOCK

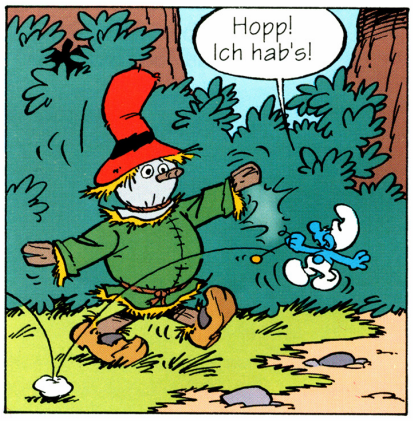
Eine Nachricht vom Dichterschlumpf! Die Hexer haben eine Strohpuppe geschlumpft! Und die wird von dem Pendel genau zu unserem Dorf geführt!

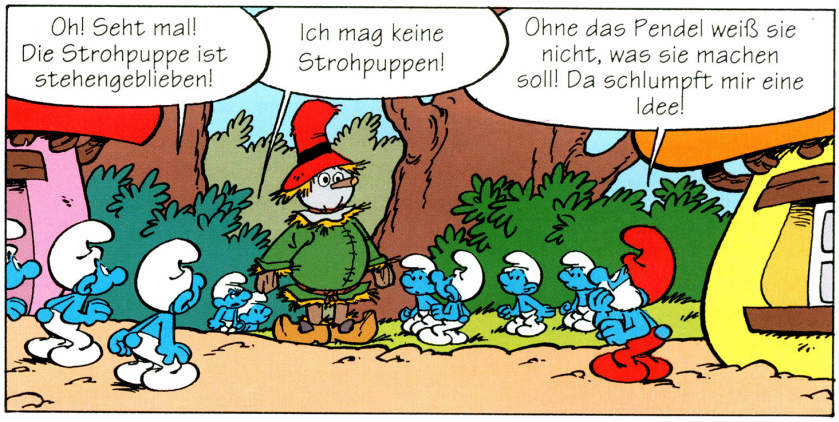
Das Mißtrauen dieser Hexer ist unsere Chance! Muskelschlumpf, ich brauche dich!

Wenig später nähert sich die Puppe dem Dorf ...

JETZT, Muskelschlumpf!




Hopp! Ich hab's!


Oh! Seht mal! Die Strohpuppe ist stehengeblieben!
Ich mag keine Strohpuppen!
Ohne das Pendel weiß sie nicht, was sie machen soll! Da schlumpft mir eine Idee!

In meinem Hexenlexikon müßte doch ... Ha, da! Muskelschlumpf, schlumpf mir das Pendel!

Ich werde dieser Puppe einen anderen Auftrag geben!
HOGATHA
PATATART
GROZBOZ
GARGAMEL

Hi! Hi! Es schlumpft! Sie geht jetzt Richtung Gurgelhals' Behausung!

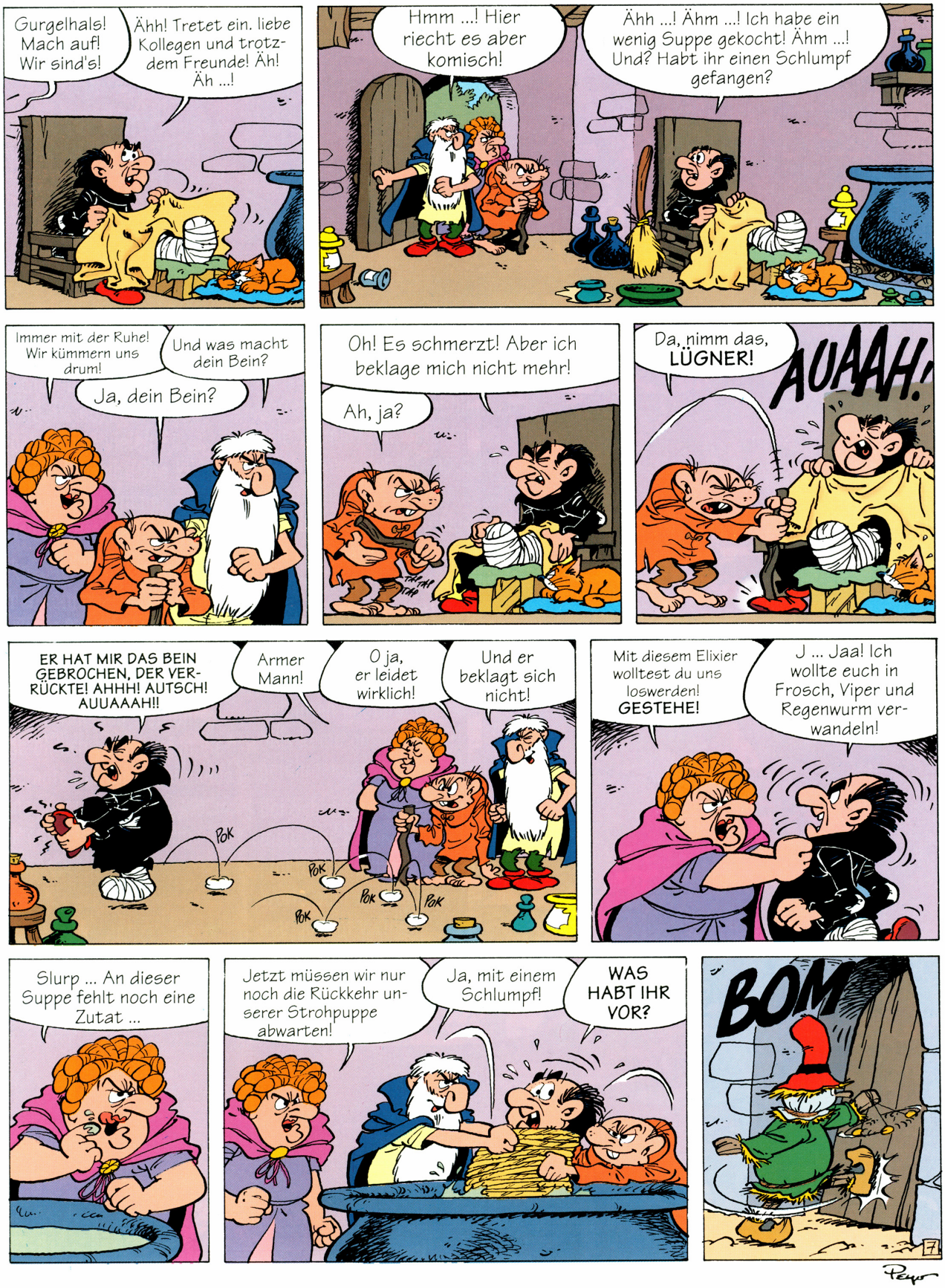
Was macht er?
Von wegen krank!
Häh! Häh! Wir hatten recht, ihm zu mißtrauen!

Eine Korianderwurzel, eine Gewürznelke und Krötenpuder! So, das Elixier ist fertig! Es fehlt nur noch ein Schlumpf!

Diese drei Idioten bringen mir dank des magischen Pendels einen mit ... Und ich werde der mächtigste Hexer sein!

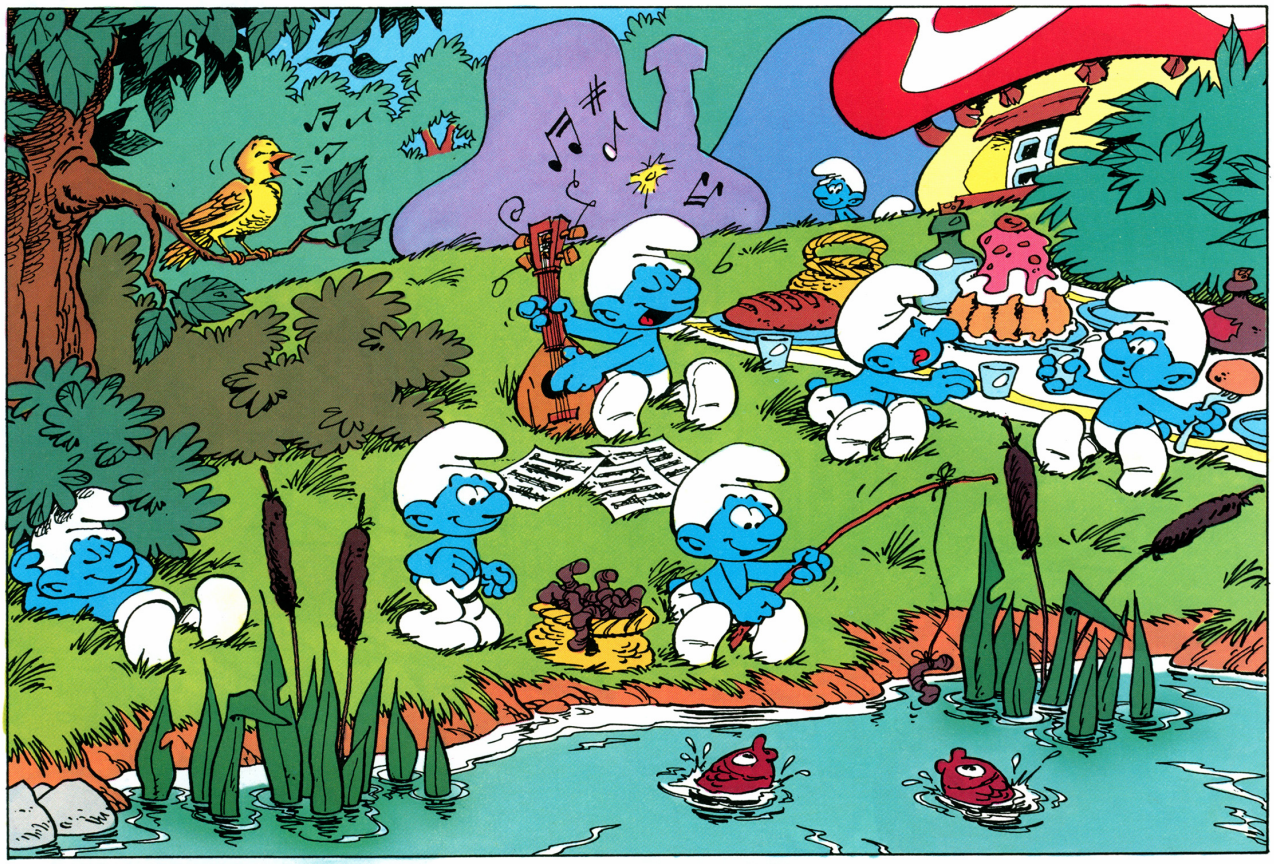
Und dann verjage ich ALLE! Patatart, Grozboz und diese dicke Kuh Hogatha, die ich genauso hasse wie die Schlümpfe!

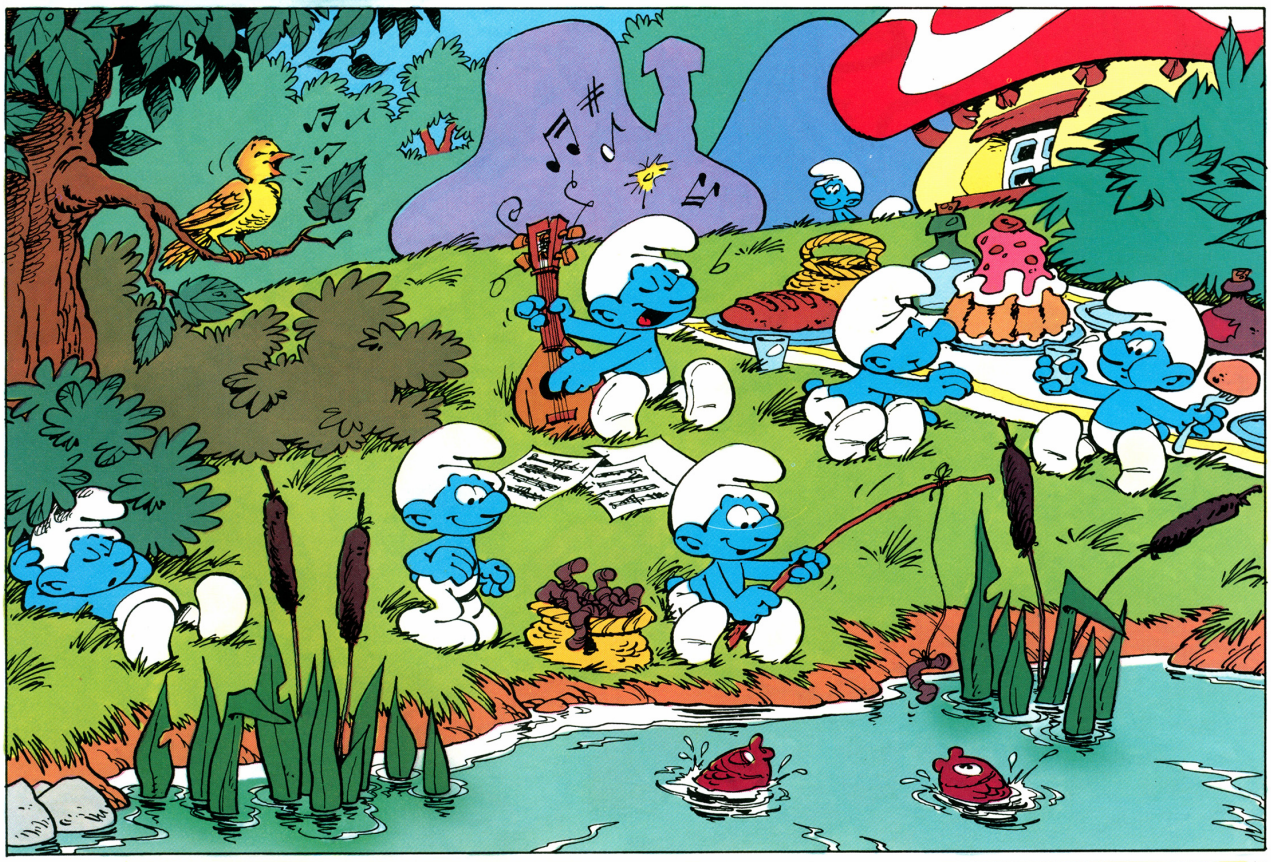
TOCK TOCK TOCK
!
6


Gurgelhals! Mach auf! Wir sind's!
Ähh! Tretet ein, liebe Kollegen und trotzdem Freunde! Äh! Äh ...!
Hmm ...! Hier riecht es aber komisch!
Ähh ...! Ähm ...! Ich habe ein wenig Suppe gekocht! Ähm ...! Und? Habt ihr einen Schlumpf gefangen?
Immer mit der Ruhe! Wir kümmern uns drum!
Und was macht dein Bein?
Ja, dein Bein?
Oh! Es schmerzt! Aber ich beklage mich nicht mehr!
Ah, ja?
Da, nimm das, LÜGNER!
AUAAH!
ER HAT MIR DAS BEIN GEBROCHEN, DER VERRÜCKTE! AHHH! AUTSCH! AUUAAAH!!
Armer Mann!
O ja, er leidet wirklich!
Und er beklagt sich nicht!
POK
Mit diesem Elixier wolltest du uns loswerden! GESTEHE!
J ... Jaa! Ich wollte euch in Frosch, Viper und Regenwurm verwandeln!
Slurp ... An dieser Suppe fehlt noch eine Zutat ...
Jetzt müssen wir nur noch die Rückkehr unserer Strohpuppe abwarten!
Ja, mit einem Schlumpf!
WAS HABT IHR VOR?
BOM
7
Peyo

Und? Hast du einen Schlumpf gefangen?
Ja! Einen ... Schlz ... Schlmm ...
Wer ist das denn?
Ein ... ein Schlumpf?
DZZZ
DZZZ
DZZZ
Eh! Oh! Was ist mit ihr los?
Wir sind keine Schlup ... Schmul ... Sch ...
Sie ist VERRÜCKT! Sie macht das Feuer an!
Gut gemacht! He! He!
PFT PFT PFT
AUAAAHH!
ZU HILFE! ICH KOCHE!
Komm zurück! DÄMLICHE PUPPE!
Die Puppe bewegt sich nicht mehr, Großer Schlumpf!
Schlumpft das Pendel und vergrabt es! Aber weit weg von hier!
Ohne Patatarts Pendel ist die Puppe friedlich! Eine wirklich schöne Vogelscheuche!
Ich mag keine Vogelscheuchen!
Das ist nur eure Schuld! Die Schlümpfe haben das Pendel bestimmt umgepolt! Ich werde mich RÄCHEN!
Jawohl, wir werden uns an diesen Schlllrk ... Krk .. Schlm ... rächen!
8
ENDE

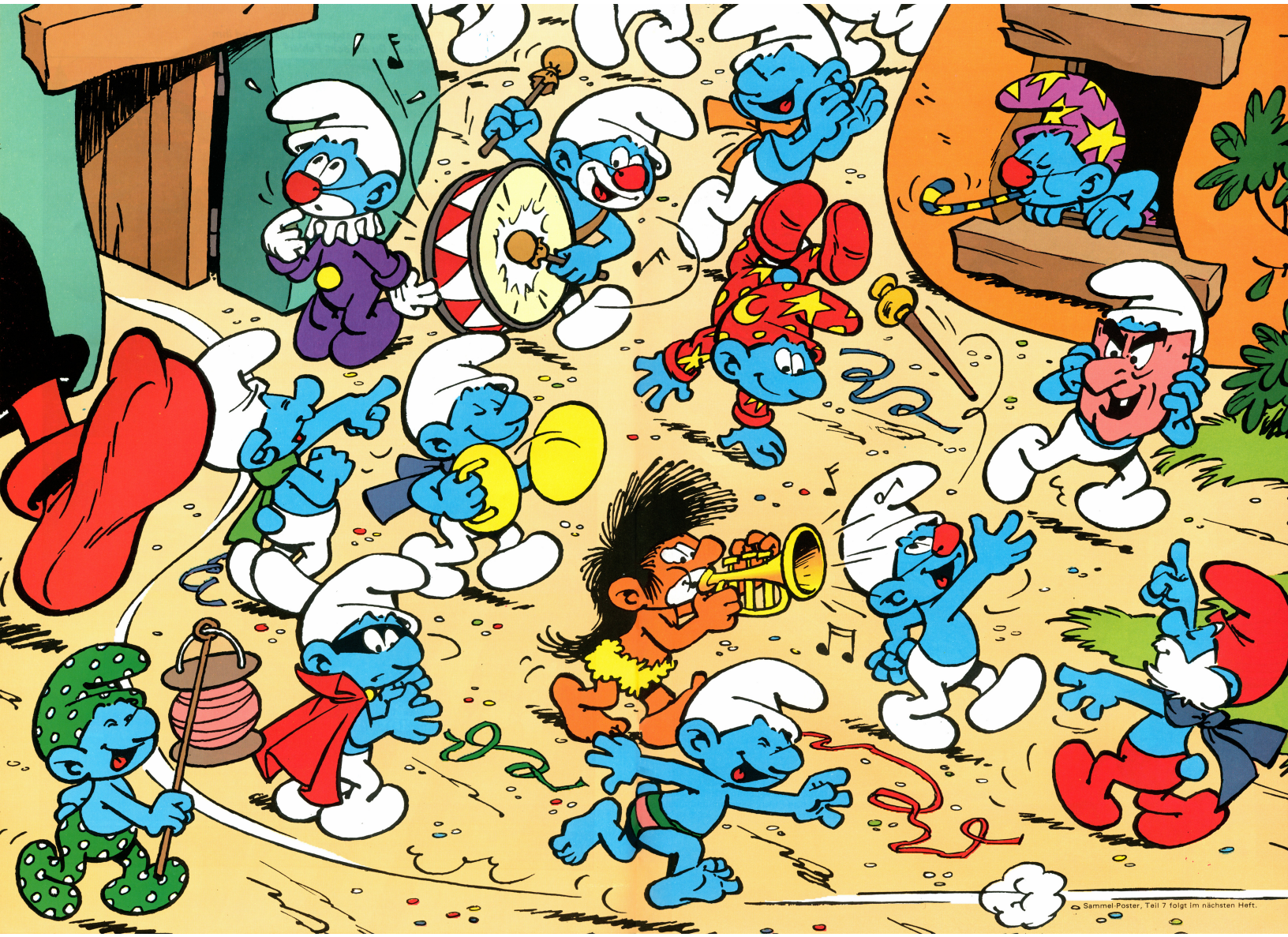
Der Malerschlumpf hat sein Bild noch einmal abgemalt! Leider sind ihm dabei acht Fehler unterlaufen! Findest Du die acht Fehler?

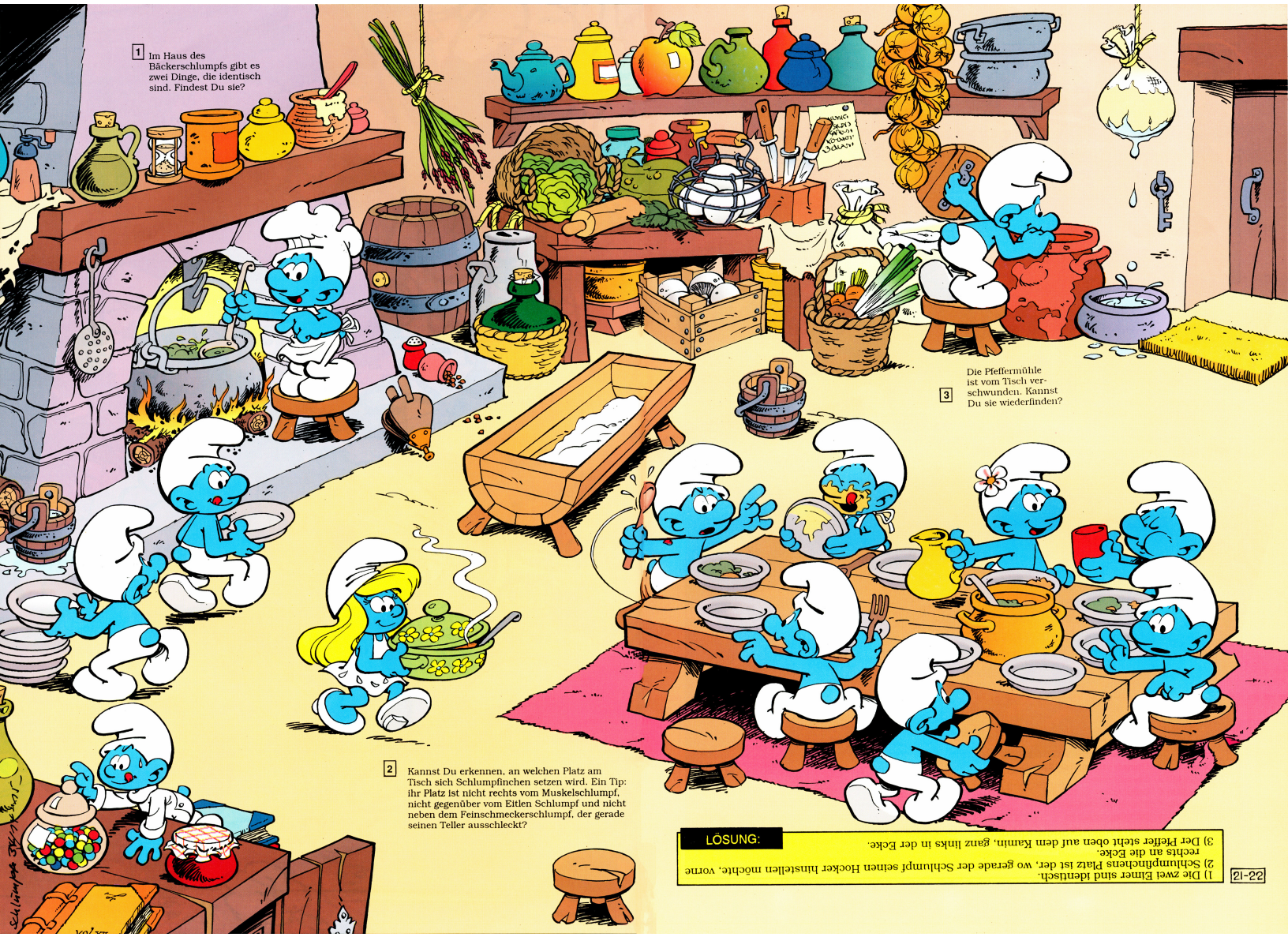




LÖSUNG:

1) Der Ast, auf dem der Vogel sitzt, hat ein Blatt verloren. 2) Der Schlumpf, der schläft, lächelt nicht mehr. 3) Ein Notenblatt vom Musikschlumpf ist völlig weiß, also ohne Noten. 4) Der Schlumpf, der gleich trinken wird, leckt sich nicht mehr genüßlich mit der Zunge über den Mund. 5) Außerdem ist sein Glas weg. 6) Einer der beiden Fische schließt die Augen. 7) Die Strömung neben dem Schiff auf der rechten Seite ist verschwunden. 8) Ein Schiffblatt fehlt rechts.


Sammel-Poster, Teil 7 folgt im nächsten Heft.



1 Im Haus des Bäckerschlumpfs gibt es zwei Dinge, die identisch sind. Findest Du sie?

2 Kannst Du erkennen, an welchen Platz am Tisch sich Schlumpfinchen setzen wird. Ein Tip: ihr Platz ist nicht rechts vom Muskelschlumpf, nicht gegenüber vom Eitlen Schlumpf und nicht neben dem Feinschmeckerschlumpf, der gerade seinen Teller ausschleckt?

3 Die Pfeffermühle ist vom Tisch verschwunden. Kannst Du sie wiederfinden?

LÖSUNG:

1) Die zwei Eimer sind identisch.
2) Schlumpfinchens Platz ist der, wo gerade der Schlumpf seinen Hocker hinstellen möchte, vorne rechts an die Ecke.
3) Der Pfeffer steht oben auf dem Kamin, ganz links in der Ecke.

Seht mal her!

Wir schlumpfen Euch tolle Geschichten!

Jetzt gibt's uns schon 12 x auf Video!

Endlich habt Ihr die Möglichkeit, uns immer zu besuchen, wann Ihr es wollt. Wir freuen uns auf Euch! Ihr wißt ja: Bei uns ist immer schlumpfig was los! Also: Viel Schlumpf und bis bald!

Bestell-Coupon

Die Schlümpfe Nr. 1 / Schlumpfines liebster Freund	Nr. 6121
Die Schlümpfe Nr. 2 / Wer zuletzt lacht	Nr. 6122
Die Schlümpfe Nr. 3 / Gargamel, zu Stein erstarrt	Nr. 6123
Die Schlümpfe Nr. 4 / Clumpsy schlumpft die Zukunft	Nr. 6124
Die Schlümpfe Nr. 5 / Das magische Ei	Nr. 6125
Die Schlümpfe Nr. 6 / Schlumpfines Tanzschuhe	Nr. 6126
Die Schlümpfe Nr. 7 / Fürchty und das Sumpfmonster	Nr. 6127
Die Schlümpfe Nr. 8 / Die Zauberschachtel	Nr. 6128
Die Schlümpfe Nr. 9 / Suppe à la Schlumpf	Nr. 6129
Die Schlümpfe Nr. 10/ Die Zaubermaschine	Nr. 6130
Die Schlümpfe Nr. 11/ Der Himmel schlumpft	Nr. 6131
Die Schlümpfe Nr. 12/ Papas Hochzeitstag	Nr. 6132

Preis je Video-Kassette DM 19,95 inkl. Mehrwertsteuer. Die anteiligen Porto- und Verpackungskosten betragen bei einer Bestellung von 1 Kassette DM 4,–, bei 2-4 Kassetten DM 5,–. Lieferung kann nur gegen Vorkasse erfolgen! Den Betrag habe ich per Verrechnungsscheck beigelegt oder auf Ihr Konto Nr. 88 32 96 101 bei der Dresdner Bank, Köln Bankleitzahl 370 800 40 überwiesen.

Vor- und Zuname _____

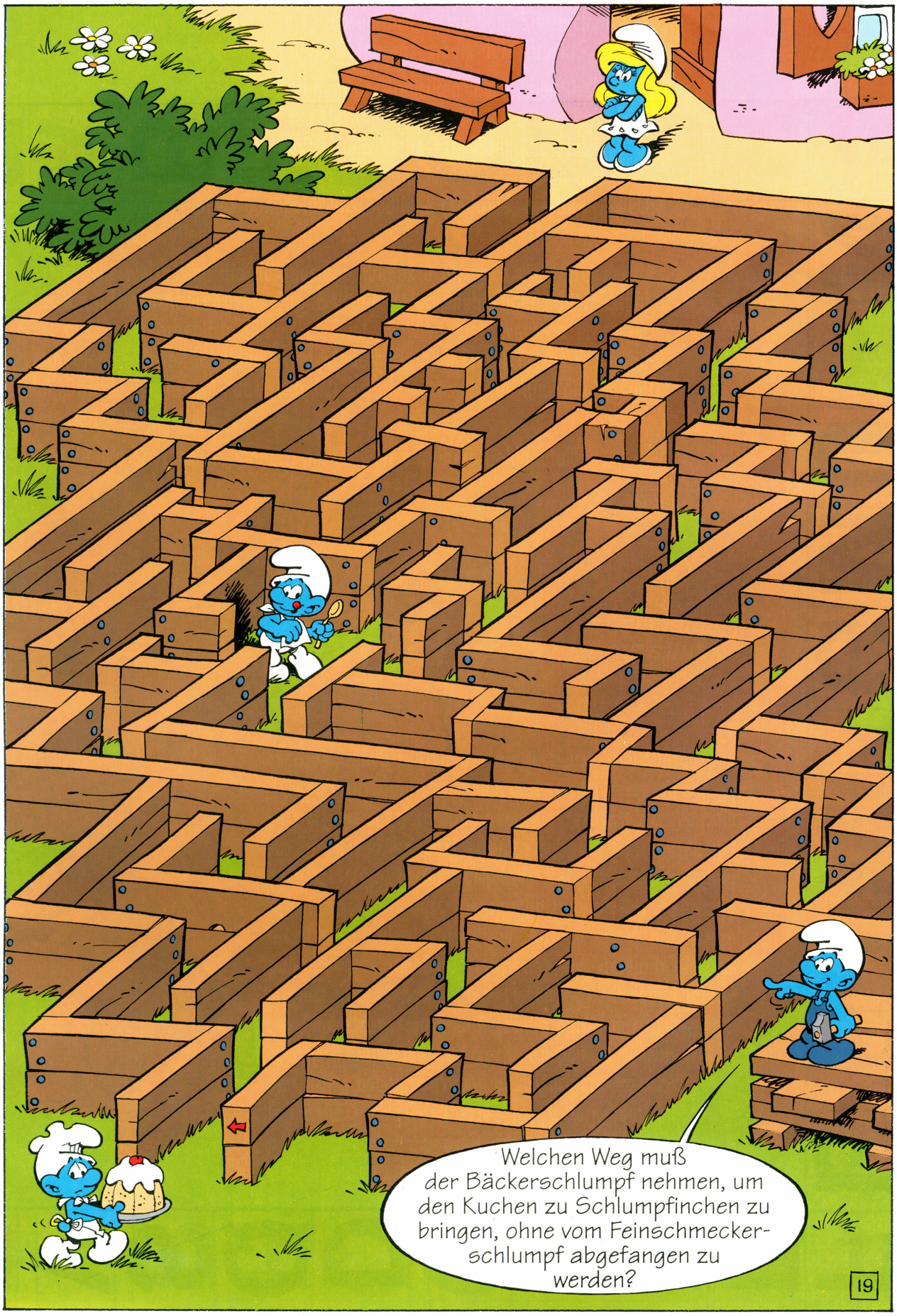
Straße und Nr. _____

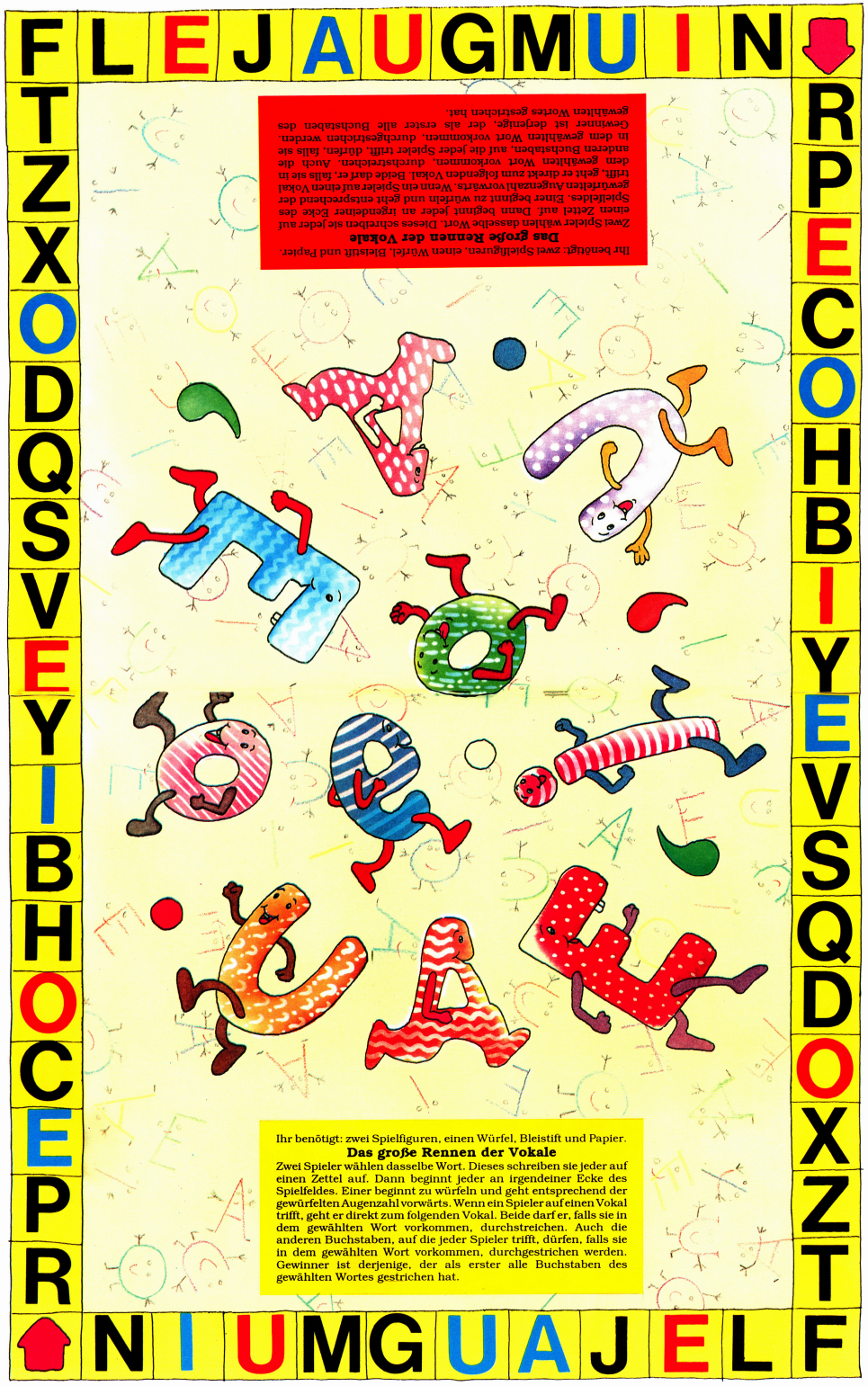
PLZ und Wohnort _____

Datum _____

Unterschrift _____

Bestellschein senden an: Media Mailing, Orchideenplatz 18, 53840 Troisdorf, Tel. + Fax 0 22 41/80 46 87.
Wer das Heft nicht zerschneiden möchte, kann seine Bestellung auch auf eine Postkarte schreiben.


Welchen Weg muß der Bäckerschlumpf nehmen, um den Kuchen zu Schlumpfinchen zu bringen, ohne vom Feinschmecker-schlumpf abgefangen zu werden?
19



Ihr benötigt: zwei Spielfiguren, einen Würfel, Bleistift und Papier.

Das große Rennen der Vokale

Zwei Spieler wählen dasselbe Wort. Dieses schreiben sie jeder auf einen Zettel auf. Dann beginnt jeder an irgendeiner Ecke des Spielfeldes. Einer beginnt zu würfeln und geht entsprechend der gewürfelten Augenzahl vorwärts. Wenn ein Spieler auf einen Vokal trifft, geht er direkt zum folgenden Vokal. Beide darf er, falls sie in dem gewählten Wort vorkommen, durchstreichen. Auch die anderen Buchstaben, auf die jeder Spieler trifft, dürfen, falls sie in dem gewählten Wort vorkommen, durchgestrichen werden. Gewinner ist derjenige, der als erster alle Buchstaben des gewählten Wortes gestrichen hat.

Ihr benötigt: zwei Spielfiguren, einen Würfel, Bleistift und Papier.

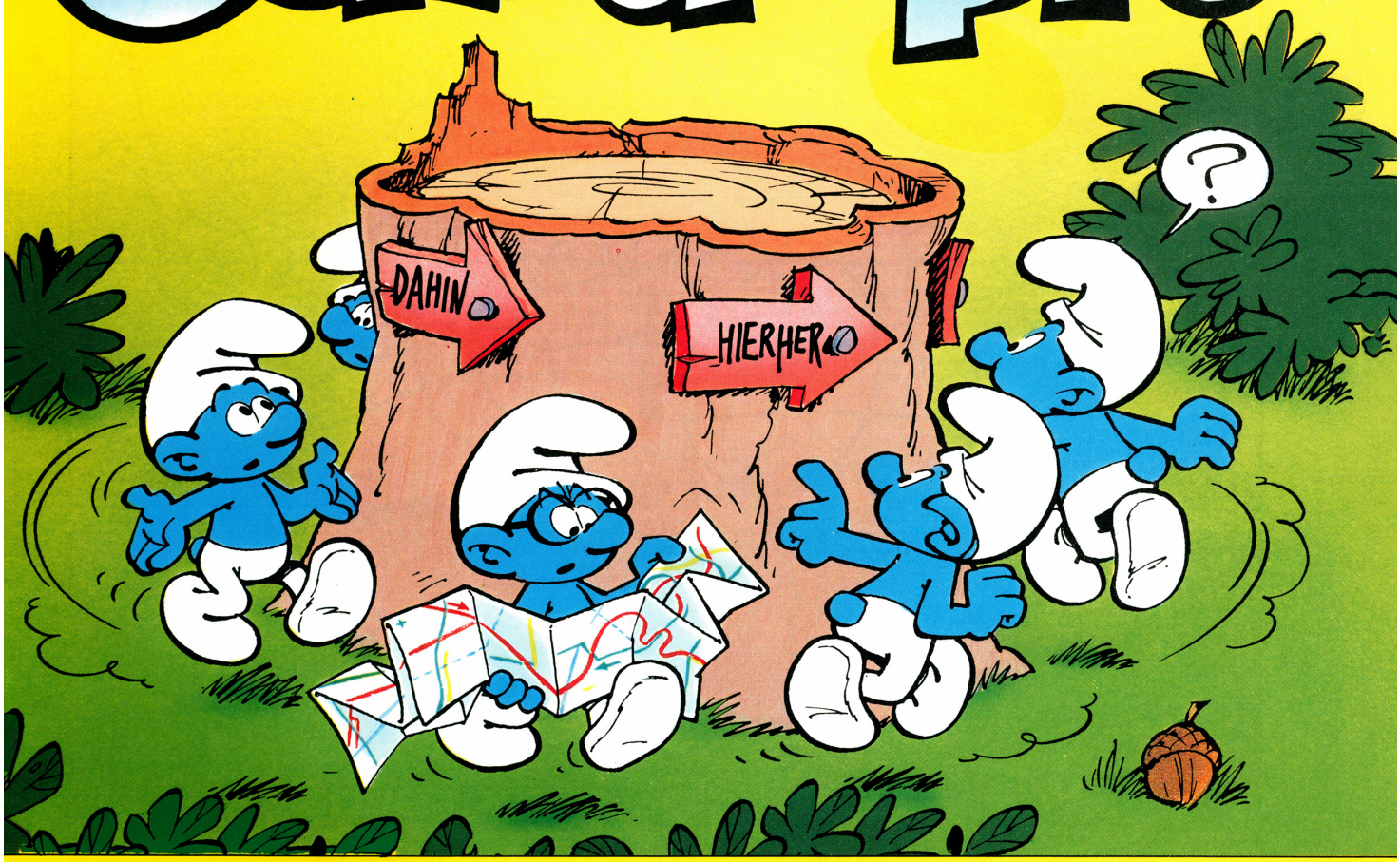
Das große Rennen der Vokale

Zwei Spieler wählen dasselbe Wort. Dieses schreiben sie jeder auf einen Zettel auf. Dann beginnt jeder an irgendeiner Ecke des Spielfeldes. Einer beginnt zu würfeln und geht entsprechend der gewürfelten Augenzahl vorwärts. Wenn ein Spieler auf einen Vokal trifft, geht er direkt zum folgenden Vokal. Beide darf er, falls sie in dem gewählten Wort vorkommen, durchstreichen. Auch die anderen Buchstaben, auf die jeder Spieler trifft, dürfen, falls sie in dem gewählten Wort vorkommen, durchgestrichen werden. Gewinner ist derjenige, der als erster alle Buchstaben des gewählten Wortes gestrichen hat.

LÖSUNG: Der Kuchen vom Feinschmeckerschlumpf ist der Kuchen Nr. 4

Die Schlümpfe

ABONNEMENT



Sie möchten DIE SCHLÜMPFE abonnieren? Füllen Sie einfach diesen Bestellschein aus. Die Vereinbarung kann innerhalb von 10 Tagen beim JOURNAL-Leser-Service, 50672 Köln, widerrufen werden. Rechtzeitige Absendung innerhalb dieser Frist genügt. Bitte leisten Sie keine Vorauszahlung.

BESTELLSCHEIN
für ein Abonnement DIE SCHLÜMPFE

TW 212

Bitte ausschneiden und einsenden an:
JOURNAL Leser-Service,
Hohenzollernring 22-24, 50672 Köln

Ich möchte DIE SCHLÜMPFE
☐ 1/2 jährlich 6 Ausgaben = 14,70 DM
☐ jährlich 12 Ausgaben = DM 29,40 DM inkl. Porto und Verpackung direkt beziehen. (Gewünschtes bitte ankreuzen.) Auslandspreise auf Anfrage.

Garantie. Die Vereinbarung kann ich innerhalb 10 Tagen ohne Angabe von Gründen beim JOURNAL Leser-Service, 50672 Köln, widerrufen. Rechtzeitige Absendung innerhalb dieser Frist genügt. Bitte keine Vorauszahlung leisten.

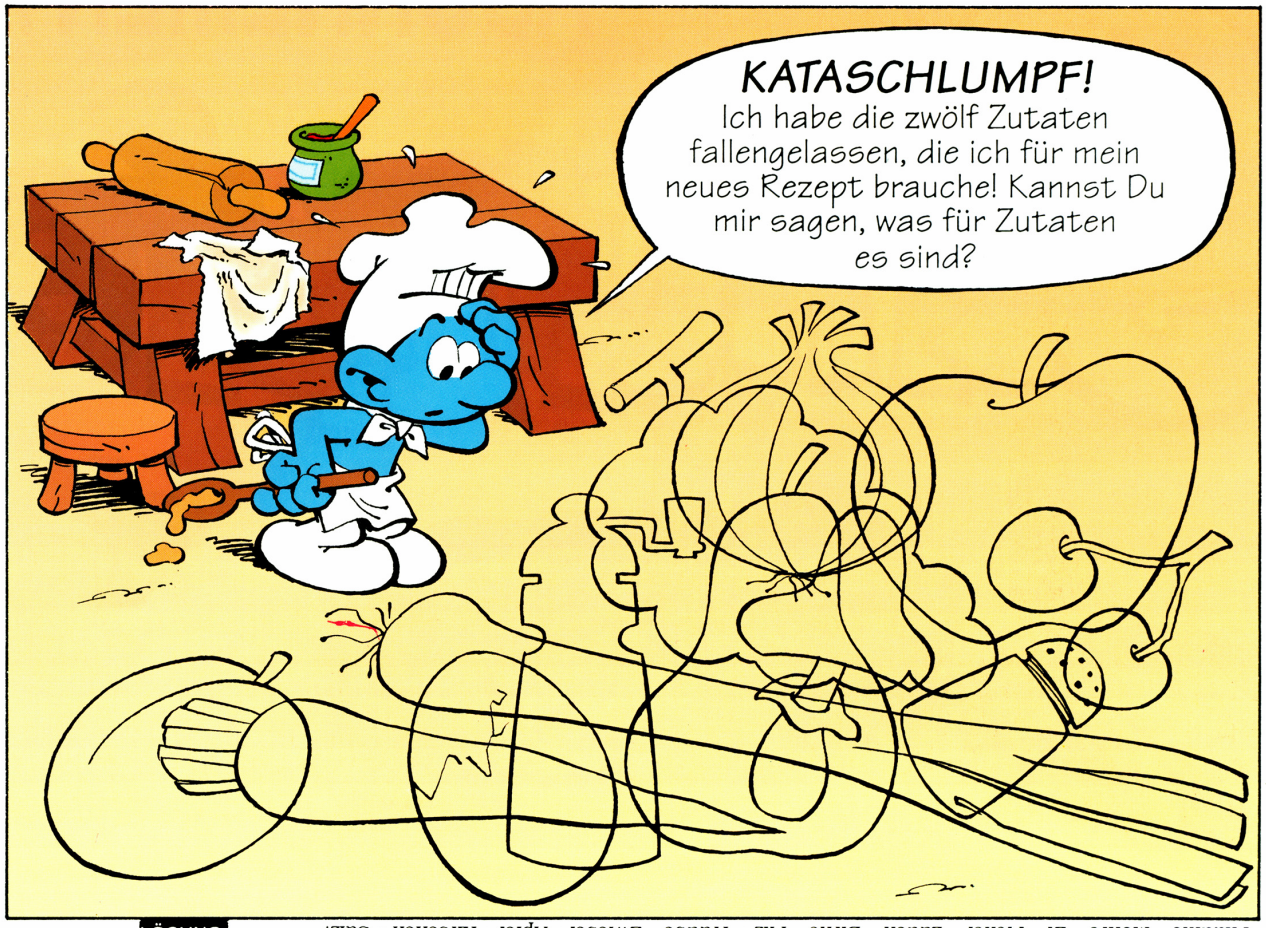
Name/Vorname

Str./Nr.

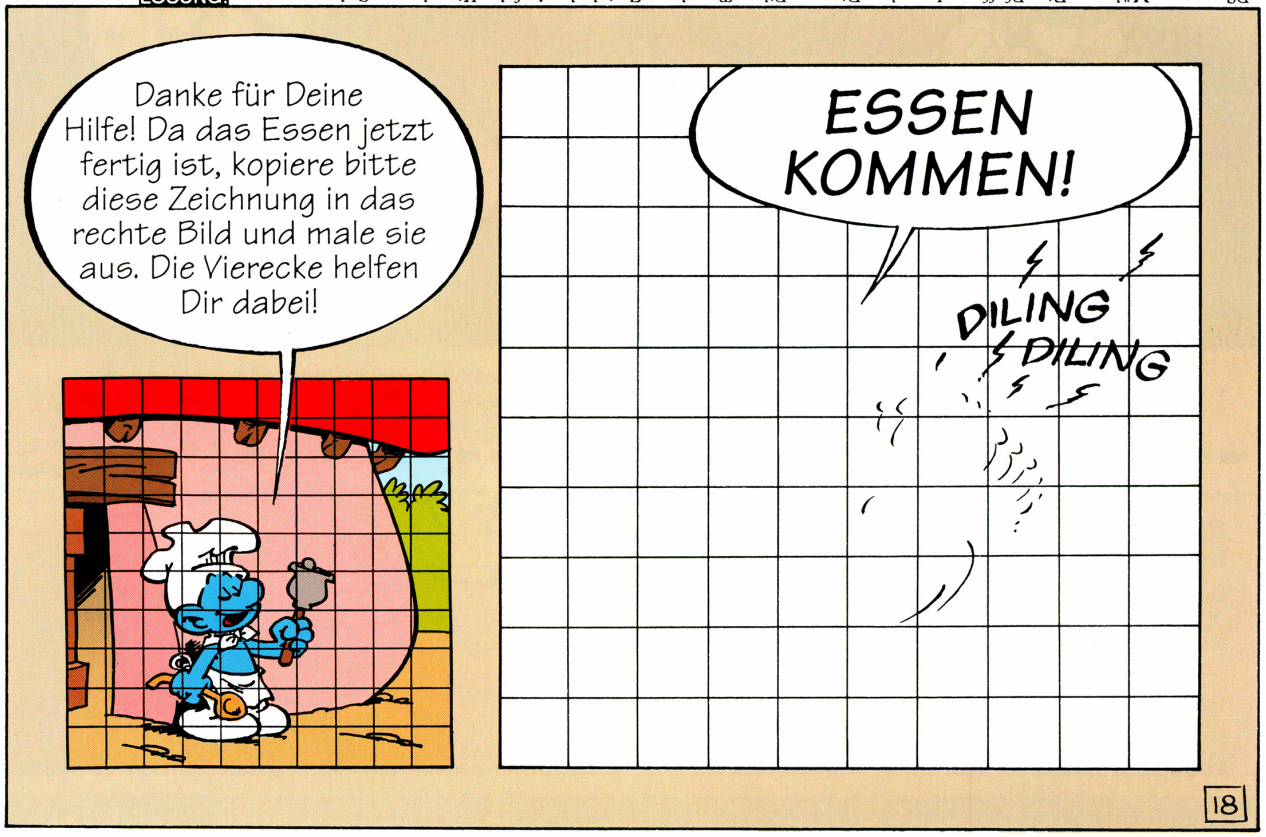
PLZ/Ort

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Datum, Unterschrift
Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten



LÖSUNG: Pflaume - Möhre - Ei - Pfeffer - Lauch - Birne - Pilz - Traube - Zwiebel - Apfel - Kirschen - Salz.



Vorschlumpf

Im nächsten Heft wird's schlumpfig gefährlich für Baby Schlumpf. Es landet mutterseelenallein beim Bäcker. Das wäre ja gar nicht so schlimm, der Bäcker ist ja ein Freund der Schlümpfe. Doch Gurgelhals hat es erfahren und will nun den Backtrog, in dem Babyschlumpf schläft, kaufen. Ob der Bäcker merkt, was Gurgelhals vorhat, und ob Baby-Schlumpf sich vor dem bösen Zauberer retten kann?

Außerdem warten wieder viele Spiele, Rätsel und das Poster zum Sammeln auf Dich.

Bis zum nächsten Schlumpf!

Herausgeber und Verleger: BASTEI-Verlag, Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach, Tel.: 0 22 02/12 10 · Chefredakteur und verantwortlich für den Inhalt: Werner Geismar · Redaktion: Marion Strothteicher · Texte: A. Ritte · Grafik: Mirka Pollmer · Herstellung: Matthes Boden · Anzeigen: Frank-Michael Müller (Leitung), Beate Fischer (Verkauf), verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Rolf-Dieter Landrock · Anzeigenpreisliste Nr. 3 vom 1. 1. 1993 · Copyright: © 1993 by Peyo; Lizenz durch: Cartoon Création S. a. 424, Avenue Brigmann – 1180 Bruxelles · Vertriebsleitung: Alois Fischer, Herbert Baumhof · Alleinvertrieb in Österreich: Zeitschriftengroßvertrieb A. Fröhlich, Alfred-Fröhlich-Str. 3, **A**-2201 Seyring, Tel.: **Österreich** 0 22 46/25 91 · Erfüllungsort: Bergisch Gladbach · Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht. Unser Verlagssitz ist Bergisch Gladbach, die junge Großstadt mit Blick auf Köln am Rhein.

Hört mal her! Wir schlumpfen Euch tolle Geschichten!

Jetzt gibt's 8 Hörspiel-Kassetten von uns Schlümpfen.

Bestell-Coupon

Ich bestelle folgende Hörspiel-Kassetten:
Schlumpf-Geschichten Nr. 1 / Celia und Benjamin
Schlumpf-Geschichten Nr. 2 / Der Ritter Schlumpf – Sir Hefte –
Schlumpf-Geschichten Nr. 3 / Blauschlümpfe und Schwarzschlümpfe Schlumpfonie in C-Dur
Schlumpf-Geschichten Nr. 4 / Der Hauli-Vogel
Schlumpf-Geschichten Nr. 5 / Der Astro-Schlumpf
Schlumpf-Geschichten Nr. 6 / Der Tanz der hundert Schlümpfe
Schlumpf-Geschichten Nr. 7 / Der Auszug aus Schlumpfhausen
Schlumpf-Geschichten Nr. 8 / Der König der Schlümpfe

Preis je Kassette DM 8,50 inkl. Mehrwertsteuer. Die anteiligen Porto- und Verpackungskosten betragen bei einer Bestellung DM 3,–. Lieferung kann nur gegen Vorkasse erfolgen! Den Betrag habe ich per Verrechnungsscheck beigelegt oder auf Ihr Konto Nr. 261 960-506 Postscheckamt Köln überwiesen.

Vor- und Zuname _____

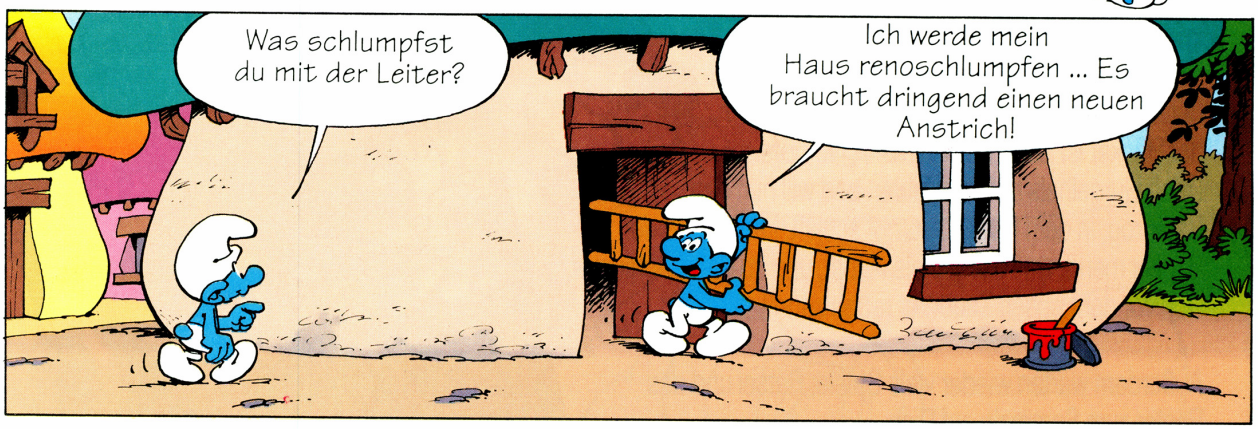
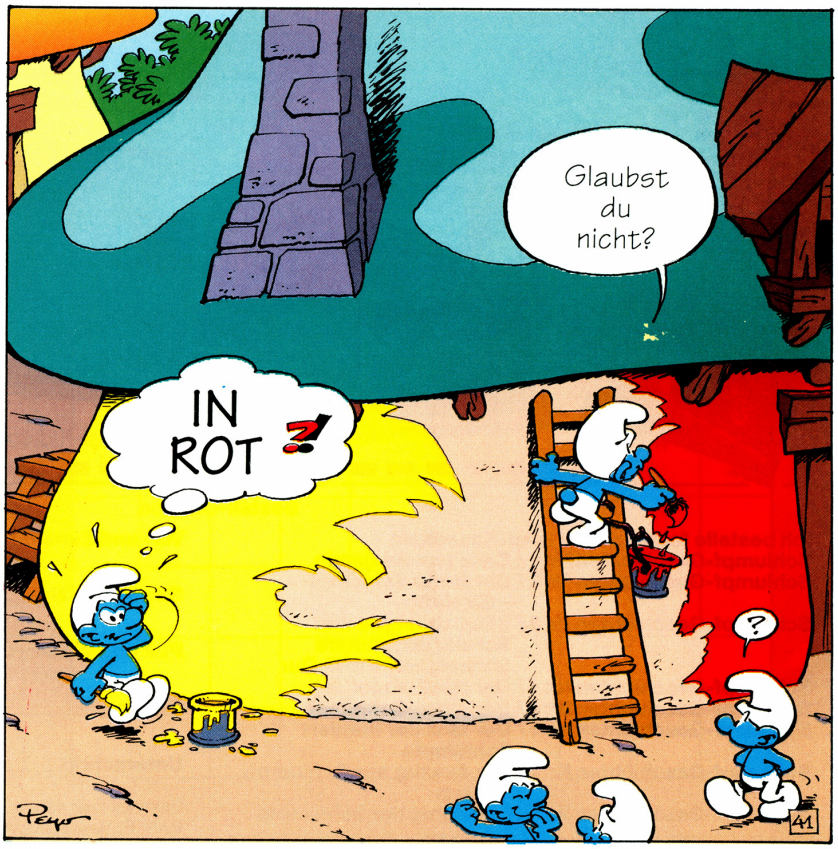
Straße und Nr. _____

PLZ und Wohnort _____

Datum _____

Unterschrift _____

Bestellschein senden an:
BASTEI-Verlag, Jugendredaktion, Stichwort: Schlümpfe-Kassetten, Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach .

Wer das Heft nicht zerschneiden möchte, kann seine Bestellung auch auf eine Postkarte schreiben.

SCHLUMPFEREIEN